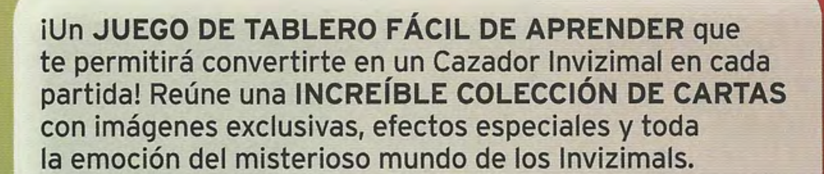

GUÍA DE JUEGO
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
DESAFÍOS OCULTOS
inviZimals™
APP GRATUITA CON REALIDAD AUMENTADA
REGLAS Y TRUCOS PARA EL JUEGO DE CARTAS
DESCUBRE LOS SECRETOS DE TUS CARTAS
YETI
TIGERSHARK
COLT
Tigershark Colt va desplegando su poder poco a poco. Espera al nivel Max para disfrutarlo por completo... ¡o bien mejóralo con un Vector como Martillo épico!
550 400
650
STAR DRAGON
MAX
Star Dragon Max es el sueño de cualquier Cazador de Océano. Es el invizimal más deseado del Hábitat más difícil de dominar. Juega esta carta. Conviértete en leyenda.
950 800
JETCRAB
Official Licensed Product
PANINI
Publicación promocional. Prohibida su venta.
www.paninigroup.com

ÍNDICE

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES



¡Un **JUEGO DE TABLERO FÁCIL DE APRENDER** que te permitirá convertirte en un Cazador Invizimal en cada partida! Reúne una **INCREÍBLE COLECCIÓN DE CARTAS** con imágenes exclusivas, efectos especiales y toda la emoción del misterioso mundo de los Invizimals.

¡COLECCIONA Y JUEGA!



APP INVIZIMALS



Bájate la **APP GRATUITA** de Invizimals para tu PSP™ o tu PlayStation®Vita, iPhone, iPad, o teléfonos y tablets Android, y vive la emoción de los combates en directo. **¡ESCANEA, COLECCIONA E INTERCAMBIA TUS CARTAS VIRTUALES!**

¡PODRÁS VER COMBATES EN REALIDAD AUMENTADA!



Invizimals Guía de Juego Juego de Cartas Coleccionables Desafíos Ocultos
Una publicación de Panini España, S.A.
C/ Vallespí 20 - 17257 Torroelia de Montgrí (Girona)
Realización editorial: Estudio Fénix. Imprenta: Alsograf. Depósito Legal: GI. 1743-2012
Publicación promocional. Prohibida su venta.
www.invizimals-tcg.com

JUEGO MULTIPLATAFORMA

¡LA APP DE INVIZIMALS ES GRATUITA!

Puedes instalar la app de Invizimals en los siguientes dispositivos:

DISPOSITIVOS DE APPLE

iPhone
iPad
iPod touch







Puedes bajar la app de AppStore.

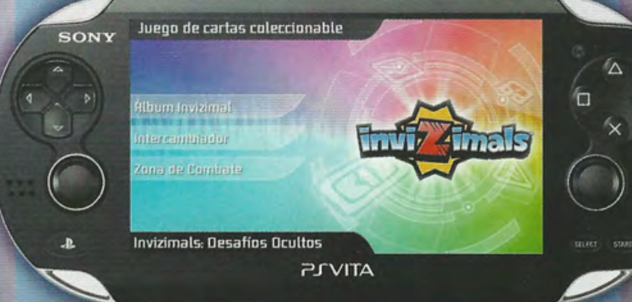


CONSOLAS PORTÁTILES DE SONY

PSP™
PlayStation® Vita







Puedes bajar la app de PlayStation® Store.





DISPOSITIVOS ANDROID (TELÉFONOS Y TABLETS)

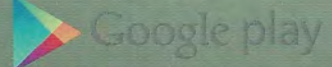
Sony
Samsung
Nokia
Motorola
HTC
...







Puedes bajar la app de Google Play.



TRES CONSEJOS PARA USAR LA APP

1 Descarga la app conectándote vía wi-fi. Tiene un montón de contenido exclusivo y, por tanto, **ES BASTANTE GRANDE** y tarda un buen rato en descargarse.



2 Usa la app en un sitio **CON BUENA LUZ**, para que la cámara lea fácilmente los códigos de las cartas.



3 Para **INTERCAMBIAR** las cartas virtuales los dos usuarios tienen que autorizar el contacto entre sus dispositivos.



SECRETOS DE LOS CÓDIGOS

Las cartas Cazador, Vector y Escudo no sirven para jugar, pero sí para coleccionar, por eso todas tienen su propio código.





Para poder jugar tienes que tener las cartas físicas sobre la mesa.

El mismo código corresponde siempre al mismo Invizimal, aunque su carta sea especial.



COMBATE EN REALIDAD AUMENTADA

¿Listo para ver la acción? Selecciona ZONA DE COMBATE en el menú.

COMBATE CON HÁBITAT

1. Pulsa «Seleccionar Hábitat». Para cargar el Hábitat, dale la vuelta a la carta y escanea el código con la cámara. Una vez lo ha detectado, clica «OK» y ya puedes apartar la carta (no hace falta que siga en cámara durante el combate). En la parte superior derecha aparecerá el nombre del Hábitat.
2. Escoge tus dos Invizimals y coloca sus cartas boca abajo, frente a frente. ¡Enfoca los códigos con la cámara! ¡Clica «Luchar»!
3. ¡Tus Invizimals cobran vida y los verás luchar en realidad aumentada!



VS.

COMBATE SIN HÁBITAT

Escoge tus dos Invizimals, dale la vuelta a las cartas y colócalas frente a frente (la posición de los dorsos da igual mientras puedas verlas en pantalla). Clica «Luchar» y, ¡accion!

CLAVES DEL COMBATE

Cada Invizimal puede lanzar cualquiera de sus dos ataques. El símbolo del ataque que lance aparecerá en pantalla.

El daño se refleja en la barra de vida.



3

Y AHORA... ¿QUÉ PASA CUANDO...?

Kraken Max y Xue Hu Max combaten en *Cueva del Yeti.*



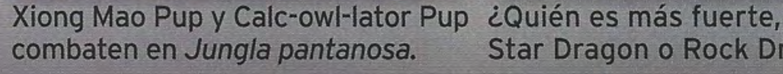
Kraken Max y Xue Hu Max combaten en *Púlpito de roca.*











Xiong Mao Pup y Calc-owl-lator Pup combaten en *Jungla pantanosa.*

¿Quién es más fuerte, Star Dragon o Rock Dragon?

¡Descubre todas las combinaciones de tus Invizimals y Hábitats!

¿QUIÉN GANARÁ?

¿Quién es el más rápido?

Cada Invizimal tiene dos ataques, uno más fuerte y uno más rápido. Según quien «desenfunde primero», el resultado de cada combate puede cambiar, sobre todo si son dos Invizimals con estadísticas parecidas.



¿Quién tiene el Hábitat a su favor?

El Hábitat afecta al resultado del combate: no es lo mismo que Snowcaster y TigerShark Max se enfrenten en un Hábitat de Hielo que en uno de Jungla. ¡Compruébalo y descubre cuál es el más poderoso!



¡SAFARI INVIZIMAL!

En cualquier momento del combate puedes hacer una foto apretando el botón inferior derecho.



ÁLBUM VIRTUAL INVIZIMAL

¡Gestiona tu álbum digital! Escanea y añade nuevas cartas, bórralas y descubre sus secretos.

AÑADE UNA CARTA

Al principio no habrá ninguna carta en tu álbum, sino que las verás todas con una trama encima. Pulsa el botón «Escáner» para añadir nuevas cartas a tu colección: dale la vuelta a la carta y enfoca con la cámara el código de color.





Tu nueva carta aparecerá en color.

TODOS LOS DETALLES

Cuando has escaneado una carta puedes acceder a sus detalles entrando en la carta, para lo que sólo tienes que clicar sobre ella.

Jungla
2 de 52
x1
Jungle dragon
MAX
Los dragones de la jungla proceden de los trópicos, donde usan sus colores para camuflarse. Tampoco es que necesiten ocultarse tanto, ya que es criaturas se defienden bastante n: su
850 700
Volver
12 de 437 cartas
Escáner

NOMBRE
DESCRIPCIÓN
PUNTOS DE VIDA
ATAQUE
DEFENSA
HÁBITAT
ATAQUES

Puedes usar las flechas laterales para navegar por tu colección en modo detalle.

NAVEGA POR TU COLECCIÓN

Para acceder al listado, pulsa el icono del tipo de carta que desees.



¿Por qué aparece como total 437 cartas si la colección de cartas físicas tiene 470? Porque las cartas con efectos especiales no cuentan como cartas separadas: si tienes un Tigershark Max, tanto si es en versión carta base como en versión carta metal, cuenta una sola vez.

CÓMO SE BORRA UNA CARTA

Para borrar una carta, mantén pulsada la carta que desees eliminar.





REPETIDAS

Si escaneas la carta más de una vez, la tendrás «repetida», y eso aparecerá indicado en el listado.

INTERCAMBIADOR

En pantalla aparecen las cartas que el otro jugador tiene repetidas, y te indica también qué cartas son las que a ti te faltan. ¡Selecciona la que quieras!

Haz una oferta por la carta que quieras, hasta tres cartas.Si los dos jugadores aceptan el intercambio, ¡adelante, el cambio es inmediato!

Puedes navegar por el menú inferior (tus repetidas) para añadir o quitar cartas que quieras intercambiar.





LA PRIMERA PARTIDA

PARA JUGAR NECESITAS...

- Un mazo de al menos 50 CARTAS y 3 CARTAS ESCUDO.



- Un TABLERO DE JUEGO (no es imprescindible, pero mantiene las cartas ordenadas).

ANTES DE EMPEZAR

1. Baraja tu mazo (y que lo corte tu rival). Colócalo en la zona MAZO del tablero.

2. Coloca tres cartas ESCUDO en la zona PREMIO que te corresponda ¡Fíjate! Tiene el color de tu lado, aunque esté en la zona de tu rival.
   Las tres cartas Escudo representan tu «vida». Si pierdes las tres, ¡pierdes la partida!

3. Roba 5 CARTAS del mazo. Ésa es tu MANO. ¿Qué te ha salido? Si NO tienes al menos UN INVIZIMAL PUP... devuelve todas las cartas al mazo, baraja de nuevo y roba 5 cartas más.
   Si aun así NO consigues que te salga un PUP, repite el proceso; pero ahora, por cada vez que tengas que hacerlo perderás una de tus cartas Escudo.
   Si durante la partida te quedas sin Invizimals PUP en el tablero, podrás enviar toda tu mano al Cementerio y robar 5 cartas más, a cambio de una de tus cartas Escudo.

4. Ya puedes jugar tus primeros Invizimals. En este momento puedes colocar en el tablero TANTOS INVIZIMALS PUP COMO QUIERAS Y TENGAS EN TU MANO, máximo 1 en la Zona de Combate y 3 en la Banca.
   Sólo puedes jugar Invizimals PUP; pero es mejor jugar todos los que tengas.

¡YA ESTÁS LISTO PARA EL COMBATE!

¿ES TU TURNO?

1. Para saber quién empieza, jugad una partida rápida a piedra-papel-tijera y quien gane, empieza.

2. El jugador ganador TIENE EL TURNO. Cuando termine su turno, será el de su rival.
   El turno empieza cuando robas una carta y termina cuando lanzas un ataque (si puedes).

¡ME TOCA A MÍ!

Cada turno se divide en tres fases:
- *La fase 1 es ROBAR*
- *La fase 2 son ACCIONES DE CARTAS [hay 6 posibles]*
- *La fase 3 es ¡ATACAR!*

1. ¡Es tu turno! Así que lo primero que tienes que hacer es... ROBA 1 CARTA y añádela a tu MANO.

2. Ahora puedes usar las cartas de tu MANO y jugar TODAS O ALGUNA de las siguientes ACCIONES:
   - 1 Juega una carta HÁBITAT (si la zona Hábitat está vacía).
   - 2 Añade tantos Invizimals PUP como quieras a tu Banca.
   - 3 EVOLUCIONA un Invizimal, por orden. (PUP ▸ COLT ▸ MAX ▸ Legendario/Dragón)
   - 4 Usa una carta CAZADOR de cada tipo (es decir un AMIGO, un DIARIO y un EQUIPO máximo por turno).
   - 5 Añade una carta VECTOR a un Invizimal (ataque o defensa).
   - 6 Cambia el Invizimal Activo (si lo haces, no podrás atacar en este turno).



3. Es el momento de ATACAR, así que avisa a tu rival diciendo por ejemplo: «¡Ataco!» Se enfrentan los dos Invizimals Activos (los de la Zona de Ataque). ¿Cómo funciona? Mira el ejemplo:



ATACANTE:
MOBULA COLT
Puntuación Ataque ▸ 400
+ Vector Ataque ▸ +100
+ Influencia del Hábitat ▸ +250
TOTAL ATAQUE: 750

DEFENSOR:
CERBERUS MAX
Puntuación Defensa ▸ 550
+ Vector Defensa ▸ 0
+ Influencia del Hábitat ▸ -250
TOTAL DEFENSA: 300



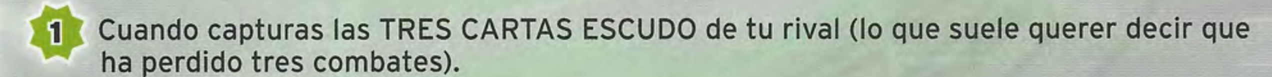
¡VICTORIA! ¡EL ATAQUE DE MOBULA COLT ATRAVIESA LA DEFENSA DE CERBERUS MAX!

Los Hábitats siempre son un factor muy importante. Los Vectores pueden sumar o al ataque o a la defensa; lo verás por el color del número. Recuerda: **VERDE** *es* **ATAQUE** *(¡adelante!) y* **ROJO** *es* **DEFENSA** *(¡stop!).*

Una vez se termina el ataque, funcione o no, el turno pasa al otro jugador, y así cada vez.

ASÍ, ¿CUÁNDO SE GANA LA PARTIDA?

Hay DOS posibles formas de ganar la partida.



1. Cuando capturas las TRES CARTAS ESCUDO de tu rival (lo que suele querer decir que ha perdido tres combates).

2. Cuando tu rival se queda SIN CARTAS QUE ROBAR de su mazo.

¡VICTORIA! ¡ERES EL MEJOR CAZADOR!

CARTAS INVIZIMALS

¡VOY A ACABAR CON TU INVIZIMAL!

1. Cuando el ataque funciona (o sea, es mayor que la defensa), el Invizimal sufre UN DAÑO. Según los PUNTOS DE VIDA que tenga (1, 2 o 3 estrellas) resistirá más antes de caer.

2. Cada daño lo indicas girando la carta 90º en dirección de las agujas del reloj: mira este ejemplo.



- CARTA DE 1 PUNTO DE VIDA
- UN ATAQUE= SE GIRA 90º A LA DERECHA
- DOS ATAQUES= ☠



- CARTA DE 2 PUNTOS DE VIDA
- UN ATAQUE= SE GIRA 90º A LA DERECHA
- DOS ATAQUES= SE GIRA 90º MÁS
- TRES ATAQUES= ☠



- CARTA DE 3 PUNTOS DE VIDA
- UN ATAQUE= SE GIRA 90º A LA DERECHA
- DOS ATAQUES= SE GIRA 90º MÁS
- TRES ATAQUES= SE GIRA 90º MÁS
- CUATRO ATAQUES= ☠

¡Atención! Los PUNTOS DE VIDA que tenga un Invizimal no dependen de su nivel de evolución, sino de su resistencia: ¡hay MAX debiluchos y muchas otras sorpresas!



3. Cuando has girado el Invizimal tantas veces como puntos de vida tiene... el próximo impacto será el último.

TRES COSAS QUE TIENES QUE SABER

- *Puedes recuperar un punto de vida (gira la carta al revés) si juegas una carta CAZADOR que lo permite o usando una carta HÁBITAT del mismo tipo que tu Invizimal que tengas en tu mano (una vez usada irá al Cementerio).*
- *Si retiras un Invizimal Activo a la Banca, SE QUEDA con el mismo daño que tuviera.*
- *Si evolucionas un Invizimal dañado, SE QUEDA con el mismo daño que tuviera.*

4. ¿Qué pasa cuando UNO DE TUS INVIZIMALS ES DERROTADO? Pues cuatro cosas:

- 1- Envía al Cementerio la carta del Invizimal (y cualquier Vector que tenga).
- 2- Tu rival captura una de tus cartas Escudo (la quita de la Zona Premio).
- 3- Si había un Hábitat en juego, se envía al Cementerio (no importa quién lo hubiera jugado).
- 4- Tienes que colocar un Invizimal en la Zona de Ataque. Si no tienes ningún Invizimal en la Banca... roba 5 cartas más y tu rival quita una de tus cartas Escudo.

CARTAS INVIZIMALS Y EVOLUCIÓN



CÓMO EVOLUCIONA UN INVIZIMAL

Puedes evolucionar todos los Invizimals que quieras en la fase 2 de tu turno, pero hay que hacerlo siempre POR ORDEN.







- Para evolucionar un Invizimal de **PUP a COLT**, coloca sobre la carta PUP la carta COLT correspondiente.
- Para evolucionar un Invizimal de **COLT a MAX**, coloca sobre la carta COLT la carta MAX correspondiente.
- Para **jugar un Invizimal LEGENDARIO,** tienes que sustituirlo POR UN MAX DEL MISMO HÁBITAT QUE ESTÉ EN JUEGO (las cartas de PUP, COLT y MAX se envían al Cementerio).



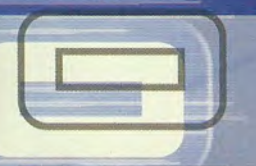


- Para jugar un INVIZIMAL DARK, tienes que SUSTITUIRLO POR SU INVIZIMAL MAX EQUIVALENTE que esté en juego (las cartas de PUP, COLT y MAX se envían al Cementerio).

- Para **jugar un DRAGÓN,** tienes que sustituirlo POR UN MAX DEL MISMO HÁBITAT QUE ESTÉ EN JUEGO (las cartas de PUP, COLT y MAX se envían al Cementerio).

Entre los Dark, sólo Dark Tigershark tiene niveles Pup, Colt y Max: en ese caso, su carta puede sustituirse por cada nivel, y a partir de ese momento, evoluciona «en Dark».





OTROS TIPOS DE CARTAS

LAS CARTAS HÁBITAT

CÓMO USAR LOS HÁBITATS

- Puedes jugar UNA SOLA carta Hábitat en la fase 2 (Acciones de Cartas) de tu turno siempre que la Zona de Hábitat del tablero esté vacía.

- Las cartas de Hábitat suman y restan del ATAQUE y de la DEFENSA (las dos cosas) de los dos Invizimals Activos (el tuyo y el de tu rival).

Estudia bien qué cartas de Hábitat favorecen o perjudican a los Invizimals de tu mazo. ¡Tiene lógica! Por ejemplo, los Hábitats de Fuego son malos para los Invizimals de Jungla y de Hielo.



- Las cartas de Hábitat también te permiten RECUPERAR UN PUNTO DE VIDA de un Invizimal siempre que sea del mismo Hábitat. Enseña la carta, envíala al Cementerio y ya puedes girar al revés al Invizimal una posición.

- ¡ATENCIÓN! Cuando finaliza un combate y uno de los Invizimals Activos es eliminado, HAY QUE ENVIAR LA CARTA HÁBITAT AL CEMENTERIO (no importa quién la haya puesto: sólo sirven durante un combate).

LAS CARTAS CAZADOR

CÓMO USAR LOS CAZADORES

- Puedes jugar UNA carta «Cazador Amigo», UNA carta «Cazador Diario» y UNA carta «Cazador Equipo» en la fase 2 (Acciones de Cartas) de tu turno.

- El efecto de cada carta Cazador es diferente. Para saber qué hace cada carta, has de leer el TEXTO DE JUEGO. EL EFECTO ES INMEDIATO.

Algunas cartas Cazador son de las más poderosas del juego: pueden acabar con un Dragón, te permiten robar más cartas, evolucionar Invizimals, recuperar vida... ¡Usarlas bien puede decidir la partida!



- ¡ATENCIÓN! Hay varias cartas de Cazador (*Pantalla de choque*, por ejemplo) que se pueden usar DURANTE EL TURNO DE TU RIVAL; otras (*Bio-Adaptador*, por ejemplo) permanecen en juego mientras tu Invizimal esté activo. ¡Su efecto es espectacular!

- Una vez aplicado el efecto, la carta Cazador se envía al Cementerio.

LAS CARTAS VECTOR

CÓMO USAR LOS VECTORES

- Puedes jugar UNA SOLA carta Vector en la fase 2 (Acciones de Cartas) de tu turno.
- Sólo puedes añadir un Vector a un Invizimal si los dos tienen EL MISMO TIPO DE ATAQUE.
- Puedes añadir el Vector a tu Invizimal activo o a los de la Banca.
- Añade el Vector a la carta de Invizimal de forma que asome por debajo. Así podrás ver fácilmente qué valores suma.



Algunos Vectores suman al ataque y otros a la defensa.



- Puedes ponerle los Vectores que quieras a tu Invizimal, pero cuando ataques sólo podrás sumar LOS QUE TENGAN EL MISMO TIPO DE ATAQUE.

En el ejemplo, Fossilizaur Colt tendrá que escoger: ¿Tóxico o Quemadura?

- Cuando el Invizimal evoluciona, sus Vectores siguen con él.
- No puedes quitar el Vector de un Invizimal y ponérselo a otro.
- Los Vectores se envían al Cementerio cuando se elimina el Invizimal que los lleva añadidos o cuando les afecta una carta Cazador de tu rival.

LAS CARTAS ESCUDO

Las cartas Escudo no intervienen en el juego directamente.

- Las cartas Escudo se usan como contador de tus vidas. Al principio de la partida, ¡tienes tres!



¡JUGAMOS CON APUESTAS!

Si los jugadores pactan una apuesta (quien gane la partida gana una carta, por ejemplo), se pueden sustituir las cartas Escudo por «cartas a apostar».

- Pon tu apuesta (de una, dos, o tres cartas) en la Zona de Premio.
- Cada vez que ganes un combate, retira de la zona de Premio PRIMERO TUS CARTAS (las «salvas») y luego las que haya puesto tu rival (las «ganas»).
- Estas cartas nunca entran en juego.



MAZOS Y DESAFÍOS

¡QUIERO MI PROPIO MAZO!

Puedes jugar a DESAFÍOS OCULTOS con alguno de los mazos preconstruidos, pero es más divertido crear el tuyo. ¡Estudia los valores y características de tus cartas para construir tu mazo ganador!

¿QUÉ CARTAS NECESITO?

- Al menos la mitad de tu mazo (25 cartas) han de ser Invizimals. Y entre ellos ha de haber al menos la mitad de Pup. Si no tienes Pup que jugar, pagarás un precio muy caro.
- No hace falta que todos tus Pup tengan sus niveles Colt y Max en el mazo. En las partidas es normal que haya combates entre Pup, y algunos Colt que pueden plantar cara a muchos Max.
- Escoge las cartas de Cazador que te sirvan para manejar mejor tu mazo, para defenderte de tus rivales o para sorprenderles. Pueden ser variadas o muy repetidas.
- Escoge los Vectores que sirvan para el mayor número de tus Invizimals, para que nunca tengas una carta en tu mano que no puedas usar.
- Escoge al menos 4 Hábitats que sirvan para tus Invizimals.
- No llenes tu mazo con Invizimals «gama extra» (Legendarios y Dragones). Son las cartas más poderosas, pero cuesta mucho hacerlos entrar en juego.



MAZOS PRECONSTRUIDOS

Los mejores Cazadores Invizimal construyen sus propios mazos, pero si quieres jugar de inmediato, puedes usar alguno de los mazos preparados, con las cartas listas para jugar.

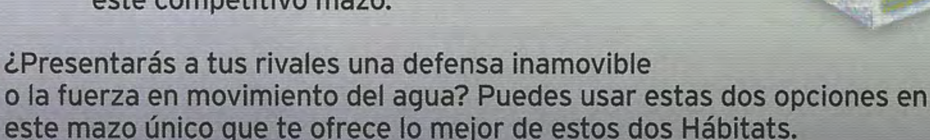


¿Ardiente y helado? Los jugadores que saben reunir en su estrategia el cálculo más frío y la más ardiente sed de victoria podrán usar este sorprendente mazo de opuestos.



¿Te atreves con los ambientes más extremos? Donde no hay nada y donde la vida está por todas partes viven los Invizimals, y puedes encontrarlos reunidos en este competitivo mazo.





¿Presentarás a tus rivales una defensa inamovible o la fuerza en movimiento del agua? Puedes usar estas dos opciones en este mazo único que te ofrece lo mejor de estos dos Hábitats.

¡DESAFÍO TOTAL!

Si te pones de acuerdo con tu rival, puedes proponerle un desafío. ¿Te atreves a proponer tus propias reglas de combate? Aquí tienes tres ejemplos:

1. DESAFÍO PUP

¿Te atreves con una partida sin evolución? Más vale que te armes de vectores, porque combatir sólo con Invizimals nivel Pup requiere auténtica maestría. ¿A cuántos combates es la partida?





2. DESAFÍO 15

¡Combate a 15 cartas! Se trata de escoger sólo Invizimals y Hábitats y crear un mini mazo lo más demoledor posible para una partida rápida y emocionante. ¡Pierde quien se quede antes sin cartas!



3. DESAFÍO HÁBITAT

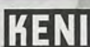
¿Océano contra Océano? ¿Roca contra Roca? ¿Quién tiene el mejor mazo para un solo Hábitat? Los dos jugadores escogen sólo cartas de un Hábitat concreto (esto afecta a las cartas de Invizimal y de Hábitat) y deben demostrar quién es el mejor en él.



CONSEJOS BÁSICOS

JAZMIN

Es un juego y tiene que ser divertido. Si hay discusiones sobre las reglas, los jugadores han de ponerse de acuerdo en cómo resolverlas. Si no lo conseguís, es mejor abandonar la partida y volver a empezar.



¡Especialízate! Puedes usar Invizimals sólo de un Hábitat, usar sólo un tipo de Invizimals (voladores, venenosos, con garras, ¡azules!) o incluso usar una sola especie de Invizimal. Lo mejor es que tu táctica sorprenda a tus rivales y demuestre tu personalidad como Cazador.





El mejor Cazador no es el que tiene las cartas más poderosas, es el que sabe usar las que tiene en las mejores combinaciones. No hay dos Invizimals iguales ni dos cartas iguales. Hay muchas sorpresas en el juego y cuanto más las conozcas, más recursos tendrás.

TRUCOS DE MAESTRO

CINCO PREGUNTAS DE NOVATO

- **¿Puedo evolucionar a mi Invizimal de ataque?**

¡Claro! Puedes evolucionar a cualquier Invizimal que tengas sobre la mesa en la fase 2 de tu turno (sólo uno por turno), pero da igual si es el de ataque o alguno de los de la Banca. Y no pierdes el turno: puedes evolucionar tu Invizimal de ataque en la fase 2 de tu turno y atacar con él en la fase 3.



- **¿Qué significa que el Invizimal «mantiene el daño»?**

Si tu Invizimal activo sufre un daño (giras la carta) y decides retirarlo a la Banca, mantiene el daño. Es decir, que la carta seguirá girada aunque esté en la Banca: sólo podrá «recuperarse» si usas algún Cazador que lo permita o descartas un Hábitat del mismo tipo. ¡Atención! Si en la fase 2 de tu turno decides usar un Hábitat que tengas en tu mano para recuperar un punto de vida, luego no puedes jugar un segundo Hábitat en ese turno.



- **¿Si evoluciono un Invizimal a legendario, conserva los vectores?**

Una vez un Vector se asocia a un Invizimal... ahí se queda, es como si el Invizimal hubiera «aprendido» ese ataque. Sólo va a perderlo si usas *Jugo de liana* (sacrifica el vector a cambio de un punto de vida) o si juegas *Vector-Adaptador* (que te permite cambiarlos de Invizimal). ¡O si tu rival juega *Bocetos del Prof. Dawson*, que envía al Cementerio los Vectores de uno de tus Invizimals!



- **¿Por qué no puedo poner muchos Dragones y Dark en mi mazo?**

¡En tu mazo puedes poner lo que quieras! Lo malo es que evolucionar un Invizimal, si no usas trucos como *Salto Evolutivo*, es bastante lento: puedes evolucionar un solo Invizimal una vez por turno. Así que cuesta mucho ver un Invizimal «monstruo» en la partida. Puedes acabar con tu mano llena de Invizimals Dragones y Dark sin ninguna forma de jugarlos.

TRUCO: ¡Juega *Invocación Legendaria!*



- **Si tengo un Dragón, ¿puede con todos los demás?**

«No, sólo con la mayoría». Muchos Invizimals Dark y algunos Legendarios pueden hacerle daño a tu Dragón, y si hay Vectores en juego, hay Max que pueden darte algún susto. Tener un Dragón es garantía de muchas victorias, pero si tu rival juega *Cazador de dragones*... ¡se acabó!



CINCO TRUCOS DE MAESTRO



EL PLAN Y LA SUERTE

En un mazo bien construido TODAS LAS CARTAS EN TU MANO SON ÚTILES: los Invizimals siempre evolucionan, los Vectores encajan con todos, los Hábitats complementan a todos tus Invizimals y, si algo sale mal, ahí tienes un Cazador para compensarlo. ¿Te lo crees? ¡Sólo un poco! El azar también juega, y a veces la carta que necesitas «no te sale».

TRUCO: hay muchas cartas Cazador que sirven para buscar en el Mazo o en el Cementerio lo que te falte. ¿Por ejemplo? *¡Trampa invizimal!*

VOY A JUGAR... A EVOLUCIÓN

Si juegas con POCOS INVIZIMALS DISTINTOS REPETIDOS MUCHAS VECES, será más fácil que evolucionen, así que es un buen recurso si quieres un Invizimal «monstruo» en juego en pocos turnos. El problema es que si tu rival tiene justamente ese Invizimal o Hábitat que va genial contra el tuyo, no tendrás un «plan B» y no será tan fácil acabar con él.





VOY A JUGAR... A VECTORES

Es práctico QUE TUS VECTORES SIRVAN PARA EL MAYOR NÚMERO DE TUS INVIZIMALS. Pero además, ¡fíjate si son de ataque o de defensa! Por ejemplo, si juegas con Invizimals de Roca, su defensa suele ser muy buena y su ataque pobre: ya sabes qué te conviene añadir a tu mazo.

VOY A JUGAR... A HÁBITAT

Si te gusta jugar con Invizimals de sólo un Hábitat, seguro que ya sabes QUÉ HÁBITATS NECESITAS. Pero en la partida, el Hábitat de un combate lo juega «el primero que llega», así que imagínate lo que puede pasar si a tus súper Invizimals de Fuego les toca combatir en *Iceberg Milenario.*

TRUCO: ten a mano un *Bio-Adaptador* o un *GPS de Scott* para eliminar ese peligroso problema.

BORRÓN Y CUENTA NUEVA

Si todo falla y no das ni una, hay dos cartas «DE ÚLTIMO RECURSO» para volver a empezar: *Banzai*, que elimina los dos Invizimals activos sin perder ninguna carta Escudo, y *La ira de Cambell*, que obliga a los dos jugadores a descartarse y robar de nuevo. No está de más llevar alguna de las dos en tu mazo.

BANZAI
EQUIPO CAZADOR
Elimina tu Invizimal activo y el Invizimal activo de tu rival. Envía ambos al Cementerio, pero nadie cogerá una carta Premio.
Una vez utilizada envía al Cementerio esta carta. Puedes jugar una carta de Cazador Equipo en cada turno antes de atacar con tu Invizimal.



TIPOS DE CARTAS

CARTAS INVIZIMAL

Las CARTAS DE INVIZIMAL son las más numerosas. Hay Invizimals que evolucionan, de forma que tendrás niveles PUP, COLT Y MAX, hay Invizimals LEGENDARIOS y hay DRAGONES y DARK. ¡No hay dos Invizimals iguales, y para reunir tu equipo ganador, tendrás que buscar las mejores combinaciones!



CARTAS CAZADOR

Las CARTAS CAZADOR son los comodines del mazo, que sirven para cambiar las reglas de la partida. Algunas refuerzan tu ataque y tu defensa, otras te permiten manejar tus cartas y otras, las mejores, son sorpresas desagradables para tu rival. Hay Cazadores de tres tipos: EQUIPO, AMIGO Y DIARIO.



CARTAS VECTOR



Los Invizimals con más experiencia de combate adquieren vectores, es decir, técnicas especiales de ataque o de defensa. Esto se representa con las CARTAS VECTOR, que permiten a un Invizimal mejorar sus estadísticas de ataque y defensa.



CARTAS HÁBITAT

Las CARTAS HÁBITAT corresponden a los tipos de Invizimals: Fuego, Hielo, Desierto, Jungla, Roca y Océano. Según en qué Hábitats combatan los Invizimals, tendrán ventaja o desventaja. Son lugares reales del mundo, donde se esconden los Invizimals según sus preferencias. ¡Espectacular!





CARTAS ESCUDO

Al descubrirse la existencia de los Invizimals, algunas personas poco de fiar intentaron aprovecharse de ellos. La Alianza quiere defenderlos y conocerlos mejor. Luce con orgullo tus CARTAS ESCUDO, que en el juego servirán para representar tus vidas.

EFECTOS Y FRECUENCIA DE APARICIÓN DE LAS CARTAS

La colección Desafíos Ocultos tiene 470 cartas. De estas 372 son CARTAS DE JUEGO NORMALES (CARTAS BASE) y 98 son CARTAS ESPECIALES, que no aparecen con tanta frecuencia en los sobres*. ¡Consigue las cartas especiales** para construir mazos espectaculares!

372 CARTAS BASE

Las CARTAS BASE forman el bloque principal de la colección: Invizimals, Cazadores, Vectores, Hábitats y Escudos. Pero no todas son igual de poderosas: ¡usa la astucia para encontrar las cartas ganadoras!



50 CARTAS METAL

Las cartas Metal tienen fondo metalizado. Una carta Metal siempre tiene algo especial, como un Invizimal especialmente poderoso o un Cazador muy útil. *La frecuencia de aparición de las cartas Metal es 1 cada 2 sobres.*



15 CARTAS PLATA

Las cartas Plata tienen fondo holográfico. ¡Fíjate! Los Invizimals Dark tienen todos este efecto. *La frecuencia de aparición de las cartas Plata es 1 cada 4 sobres.*



15 CARTAS ORO

Las cartas Oro tienen efecto grabado y fondo metalico. Este efecto lo tienen bastantes dragones y otros Invizimals igualmente poderosos. También hay versiones especiales de algunos Invizimals con este efecto. *La frecuencia de aparición de las cartas Oro es 1 cada 4 sobres.*



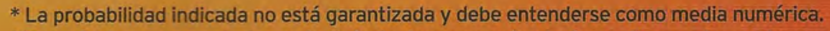
18 CARTAS DIAMANTE

Las cartas Diamante están realizadas en material plástico metalizado. Algunos dragones y versiones especiales de nvizimals tienen este efecto especial. *La frecuencia de aparición de las cartas Diamante es 1 cada 8 sobres.*

SHENLONG
MAX
DIAMANTE
Vive en el cielo un dragón milenario que es el señor de los vientos y de las tempestades. Es el gran Shenlong; no le provoques, o es seguro que saldrás mal parado.
750 650

EL SÍMBOLO

¡El símbolo indica que el Invizimal es un poderoso Legendario! Por tanto, no tiene nivel PUP, COLT y MAX, sino que su único nivel es directamente MAX.


* La probabilidad indicada no está garantizada y debe entenderse como media numérica.
**Los efectos representados en la Guía de Juego son simulaciones. ¡Las cartas reales son mucho más espectaculares!

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Tienen mejores estadísticas las cartas con efectos?
En los Invizimals en que hay dos versiones, la puntuación de las cartas especiales es exactamente igual que en su versión carta base. Es decir, que Icelion Max tiene los mismos ataques y puntos como carta base (número 60) que como carta Diamante (número 93). ¡Eso sí, no hay duda de cuál impresiona más!

¿Cuántas cartas necesito para jugar?
Las partidas de Desafíos Ocultos son entre dos jugadores, y cada uno de ellos necesita 50 cartas para jugar, es decir, un mazo compuesto por cartas Invizimals, Cazadores, Vectores y Hábitats. Además, necesita tres cartas Escudo para indicar sus vidas.

FUEGO





MINOTAUR

No sólo tiene estadísticas que asustan en todos los niveles... es que además es súper resistente. Sus tres estrellas de vida le convierten en una apuesta segura.

1º



GRIFFONATOR

2º

XUE HU
MAX
750 550

XUE HU

3º

¡Además, XUE HU tiene el mejor PUP de todo Desafíos Ocultos!

COMBINACIÓN LETAL

Flameclaw Pup
+ Gran Llama Protectora
La defensa de Flameclaw flojea un poco, pero su Pup es mejor que casi todos. Con una ayuda defensiva podrá toserle a todo el mundo, ¡T-Rex incluído!



TU ARMA SECRETA

T-Rex tiene estadísticas de ataque/defensa equilibradas y su plus de ataque lo convierte en algo mejor...



+



Fuego es el Hábitat con menos Invizimals.

- ☐ 1 · Beatwidow Pup
- ☐ 2 · Beatwidow Colt
- ☐ 3 · Beatwidow Max
- ☐ 4 · Firecracker Pup
- ☐ 5 · Firecracker Colt
- ☐ 6 · Firecracker Max
- ☐ 7 · Flameclaw Pup
- ☐ 8 · Flameclaw Colt
- ☐ 9 · Flameclaw Max
- ☐ 10 · Fossilizaur Pup
- ☐ 11 · Fossilizaur Colt
- ☐ 12 · Fossilizaur Max
- ☐ 13 · Griffonator Pup
- ☐ 14 · Griffonator Colt
- ☐ 15 · Griffonator Max ____
- ☐ 16 · Minotaur Pup
- ☐ 17 · Minotaur Colt ____
- ☐ 18 · Minotaur Max
- ☐ 19 · Porcupain Pup
- ☐ 20 · Porcupain Colt
- ☐ 21 · Porcupain Max ____
- ☐ 22 · Shizoku Pup
- ☐ 23 · Shizoku Colt
- ☐ 24 · Shizoku Max
- ☐ 25 · Stingwing Pup
- ☐ 26 · Stingwing Colt
- ☐ 27 · Stingwing Max
- ☐ 28 · Toxitoad Pup
- ☐ 29 · Toxitoad Colt
- ☐ 30 · Toxitoad Max
- ☐ 31 · Usako Pup
- ☐ 32 · Usako Colt
- ☐ 33 · Usako Max
- ☐ 34 · Xue Hu Pup
- ☐ 35 · Xue Hu Colt
- ☐ 36 · Xue Hu Max
- ☐ 37 · Flamigerodon ____
- ☐ 38 · Pahoehoe ____
- ☐ 39 · T-Rex ____
- ☐ 40 · Stingwing Pup ____
- ☐ 41 · Stingwing Colt ____
- ☐ 42 · Stingwing Max ____
- ☐ 43 · Xue Hu Pup ____
- ☐ 44 · Xue Hu Colt ____
- ☐ 45 · Xue Hu Max ____



TOP TRES

NEKO-SUKE 2º



HEADHORN 3º

ICELION 1º

El rey del hielo, Icelion, puede manejarse de tú a tú con los Invizimals Legendarios, y salvo por dos de ellos, la leyenda quedará a su favor.



TU ARMA SECRETA

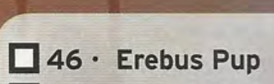
Yeti
Recuerda que puedes evolucionar a cualquier Max en legendario, pero a veces no vale la pena. Con Yeti, sin embargo, ¡ya lo creo que vale la pena!



COMBINACIÓN LETAL



Freezefur Colt + Muralla
Buen Pup, Colt mediocre y excelente Max, cubre su defensa con este Vector y dará mucha guerra; además, es especialmente potente en cuanto a aspecto.



- ☐ 46 · Erebus Pup
- ☐ 47 · Erebus Colt
- ☐ 48 · Erebus Max
- ☐ 49 · Freezefur Pup
- ☐ 50 · Freezefur Colt
- ☐ 51 · Freezefur Max
- ☐ 52 · Headhorn Pup
- ☐ 53 · Headhorn Colt
- ☐ 54 · Headhorn Max
- ☐ 55 · Hilltopper Pup
- ☐ 56 · Hilltopper Colt
- ☐ 57 · Hilltopper Max
- ☐ 58 · Icelion Pup
- ☐ 59 · Icelion Colt
- ☐ 60 · Icelion Max
- ☐ 61 · Ironbug Pup
- ☐ 62 · Ironbug Colt
- ☐ 63 · Ironbug Max
- ☐ 64 · Neko-Suke Pup
- ☐ 65 · Neko-Suke Colt
- ☐ 66 · Neko-Suke Max
- ☐ 67 · Sabretooth Pup
- ☐ 68 · Sabretooth Colt
- ☐ 69 · Sabretooth Max
- ☐ 70 · Skysaur Pup
- ☐ 71 · Skysaur Colt
- ☐ 72 · Skysaur Max
- ☐ 73 · Skytalon Pup
- ☐ 74 · Skytalon Colt
- ☐ 75 · Skytalon Max
- ☐ 76 · Steeltail Pup
- ☐ 77 · Steeltail Colt
- ☐ 78 · Steeltail Max
- ☐ 79 · Tunderwulfe Pup
- ☐ 80 · Tunderwulfe Colt
- ☐ 81 · Tunderwulfe Max
- ☐ 82 · Zaglossus Pup
- ☐ 83 · Zaglossus Colt
- ☐ 84 · Zaglossus Max
- ☐ 85 · Sanctacaris
- ☐ 86 · Scissorbeak
- ☐ 87 · Snowcaster
- ☐ 88 · Unicorn
- ☐ 89 · Yeti
- ☐ 90 · Neko-Suke Colt
- ☐ 91 · Icelion Pup
- ☐ 92 · Icelion Colt
- ☐ 93 · Icelion Max

DESIERTO

TOP TRES



1º

BRATBAT

Si sobrevives a la experiencia Bratbat Pup (¡qué trasto!), puedes acabar con un auténtico «monstruo» sobre la mesa, vaya, lo mejorcito de Desierto.



ROARHIDE

3º

2º

CHUPACABRA



TU ARMA SECRETA

Uberjackal
Lo mires como lo mires, vale la pena evolucionar cualquier Invizimal de Desierto sólo para terminar aquí. Muchos rivales cargan con Hábitats anti-desierto sólo «por si acaso el Uberjackal».



COMBINACIÓN LETAL

Shellshocked + Abrazo Carbonizante
Tiene una defensa tan impresionante que es una pena no aprovechar a Shellshocked sólo porque su ataque es un poco pobre. Este Vector le dará la fuerza que necesita.



- ☐ 94 · Bandolero Pup
- ☐ 95 · Bandolero Colt
- ☐ 96 · Bandolero Max
- ☐ 97 · Bratbat Pup
- ☐ 98 · Bratbat Colt
- ☐ 99 · Bratbat Max
- ☐ 100 · Chupacabra Pup
- ☐ 101 · Chupacabra Colt
- ☐ 102 · Chupacabra Max
- ☐ 103 · Furmin Pup
- ☐ 104 · Furmin Colt
- ☐ 105 · Furmin Max
- ☐ 106 · Goldbug Pup
- ☐ 107 · Goldbug Colt
- ☐ 108 · Goldbug Max
- ☐ 109 · Gotica Pup
- ☐ 110 · Gotica Colt
- ☐ 111 · Gotica Max
- ☐ 112 · Ha Ha Yena Pup
- ☐ 113 · Ha Ha Yena Colt
- ☐ 114 · Ha Ha Yena Max
- ☐ 115 · Hipporockamus Pup
- ☐ 116 · Hipporockamus Colt
- ☐ 117 · Hipporockamus Max
- ☐ 118 · Meep Meep Pup
- ☐ 119 · Meep Meep Colt
- ☐ 120 · Meep Meep Max
- ☐ 121 · Pesci Pup
- ☐ 122 · Pesci Colt
- ☐ 123 · Pesci Max
- ☐ 124 · Raptor Pup
- ☐ 125 · Raptor Colt
- ☐ 126 · Raptor Max
- ☐ 127 · Roarhide Pup
- ☐ 128 · Roarhide Colt
- ☐ 129 · Roarhide Max
- ☐ 130 · Salma Pup
- ☐ 131 · Salma Colt
- ☐ 132 · Salma Max
- ☐ 133 · Sandflame Pup
- ☐ 134 · Sandflame Colt
- ☐ 135 · Sandflame Max
- ☐ 136 · Shellshocked Pup
- ☐ 137 · Shellshocked Colt
- ☐ 138 · Shellshocked Max
- ☐ 139 · Vipera Pup
- ☐ 140 · Vipera Colt
- ☐ 141 · Vipera Max
- ☐ 142 · Dimetrodon
- ☐ 143 · Uberjackal
- ☐ 144 · Uberjackal
- ☐ 145 · Ha Ha Yena Pup
- ☐ 146 · Ha Ha Yena Colt
- ☐ 147 · Ha Ha Yena Max



JUNGLA

TOP TRES



XIONG MAO

Es difícil prescindir de Xiong Mao porque es todo un invizimal Zen: algunos le ganan en ataque, pero ninguno en defensa. Así que es divertido ver cómo se estrellan sus ataques...

1º

OCELOTL 2º





3º RATTLERAPTOR

TU ARMA SECRETA

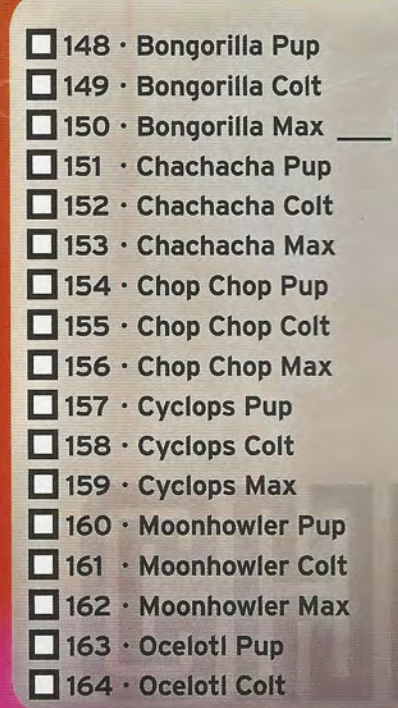
Jungleus
Es difícil escoger Legendario en Jungla porque todos tienen algún punto débil. Jungleus empata con Audrey en casi todo, pero su punto de vida de más le da ventaja.





COMBINACIÓN LETAL

Tigershark Colt + Muralla
Donde esté un Tigershark con buena defensa, que se quite lo demás. Además, puedes evolucionarlo a Dark en todos los niveles, lo que provocará un susto inmediato en tus rivales.



- ☐ 148 · Bongorilla Pup
- ☐ 149 · Bongorilla Colt
- ☐ 150 · Bongorilla Max ___
- ☐ 151 · Chachacha Pup
- ☐ 152 · Chachacha Colt
- ☐ 153 · Chachacha Max
- ☐ 154 · Chop Chop Pup
- ☐ 155 · Chop Chop Colt
- ☐ 156 · Chop Chop Max
- ☐ 157 · Cyclops Pup
- ☐ 158 · Cyclops Colt
- ☐ 159 · Cyclops Max
- ☐ 160 · Moonhowler Pup
- ☐ 161 · Moonhowler Colt
- ☐ 162 · Moonhowler Max
- ☐ 163 · Ocelotl Pup
- ☐ 164 · Ocelotl Colt



- ☐ 165 · Ocelotl Max ______
- ☐ 166 · Qinling Pup
- ☐ 167 · Qinling Colt
- ☐ 168 · Qinling Max ______
- ☐ 169 · Rattleraptor Pup___
- ☐ 170 · Rattleraptor Colt
- ☐ 171 · Rattleraptor Max
- ☐ 172 · Tanuki Pup
- ☐ 173 · Tanuki Colt
- ☐ 174 · Tanuki Max
- ☐ 175 · Tigershark Pup
- ☐ 176 · Tigershark Colt
- ☐ 177 · Tigershark Max
- ☐ 178 · Tusker Pup
- ☐ 179 · Tusker Colt
- ☐ 180 · Tusker Max
- ☐ 181 · Xiong Mao Pup



- ☐ 182 · Xiong Mao Colt
- ☐ 183 · Xiong Mao Max
- ☐ 184 · Zaphyra Pup
- ☐ 185 · Zaphyra Colt
- ☐ 186 · Zaphyra Max
- ☐ 187 · Archaeopteryx _____
- ☐ 188 · Audrey_________
- ☐ 189 · Bonesnapper ______
- ☐ 190 · Jungleus________
- ☐ 191 · Kukulkan________
- ☐ 192 · Venomweb________
- ☐ 193 · Tigershark Pup ___
- ☐ 194 · Tigershark Colt ___
- ☐ 195 · Tigershark Max ___
- ☐ 196 · Xiong Mao Pup ___
- ☐ 197 · Xiong Mao Colt ___
- ☐ 198 · Xiong Mao Max ___

OCÉANO



TOP TRES



AXOLOTL

PUP

La clave para el Cazador de Axolotl Pup es mantenerlo vivo. Es un buen Invizimal, pe tendrás que usar todos tus recursos para q no sea eliminado a la primera.

150 150

AXOLOTL 3º

HAMMERSHARK

Cuesta mucho encontrar un Invizimal de Océano bien equilibrado y potente en todos los niveles. Hammershark nunca va a ser defensivo, pero a atacante pocos le ganan.



¡Shenlong es uno de los mejores Invizimals Legendarios!





+

ACERO MILENARIO

VECTOR

Esta técnica requiere años de práctica y perfeccionamiento, pero una vez se ha conseguido, puedes cortar desde un árbol hasta una roca... y a todo rival que se atreva a retarte.

200 000

COMBINACIÓN LETAL

Kriller + Acero Milenario
Kriller tiene una defensa increíble, ¡pero su ataque, ¡no da para nada, sobre todo en nivel Pup! Así que hay que jugar cuanto antes *Acero Milenario* para darle una oportunidad.

¡El Hábitat Océano tiene una ventaja inmediata sobre Fuego, Desierto y Roca!

☐ 199 · Axolotl Pup	☐ 217 · Kraken Pup	☐ 235 · Siren Pup
☐ 200 · Axolotl Colt	☐ 218 · Kraken Colt	☐ 236 · Siren Colt
☐ 201 · Axolotl Max	☐ 219 · Kraken Max	☐ 237 · Siren Max
☐ 202 · Frostee Pup	☐ 220 · Kriller Pup	☐ 238 · Snapper Pup
☐ 203 · Frostee Colt	☐ 221 · Kriller Colt	☐ 239 · Snapper Colt
☐ 204 · Frostee Max	☐ 222 · Kriller Max	☐ 240 · Snapper Max
☐ 205 · Glaucus Pup	☐ 223 · Mobula Pup	☐ 241 · Terrorteeth Pup
☐ 206 · Glaucus Colt	☐ 224 · Mobula Colt	☐ 242 · Terrorteeth Colt
☐ 207 · Glaucus Max	☐ 225 · Mobula Max	☐ 243 · Terrorteeth Max
☐ 208 · Hammershark Pup	☐ 226 · Moby Pup	☐ 244 · Mosasaur
☐ 209 · Hammershark Colt	☐ 227 · Moby Colt	☐ 245 · Nautilus
☐ 210 · Hammershark Max	☐ 228 · Moby Max	☐ 246 · Nessie
☐ 211 · Hermit Pup	☐ 229 · Orca Pup	☐ 247 · Shenlong
☐ 212 · Hermit Colt	☐ 230 · Orca Colt	☐ 248 · Shenlong
☐ 213 · Hermit Max	☐ 231 · Orca Max	☐ 249 · Axolotl Pup
☐ 214 · Koi Pup	☐ 232 · Phalamos Pup	☐ 250 · Kraken Pup
☐ 215 · Koi Colt	☐ 233 · Phalamos Colt	☐ 251 · Kraken Colt
☐ 216 · Koi Max	☐ 234 · Phalamos Max	☐ 252 · Kraken Max

ROCA

TOP TRES



METALMUTT

Todo actitud, Metalmutt tiene además buenas estadísticas de Ataque y Defensa y, salvo en Pup, da mucha guerra.

1º



ROBOQUITO 2º

BULLHORN 3º

Roca es el Hábitat que tiene más Legendarios.



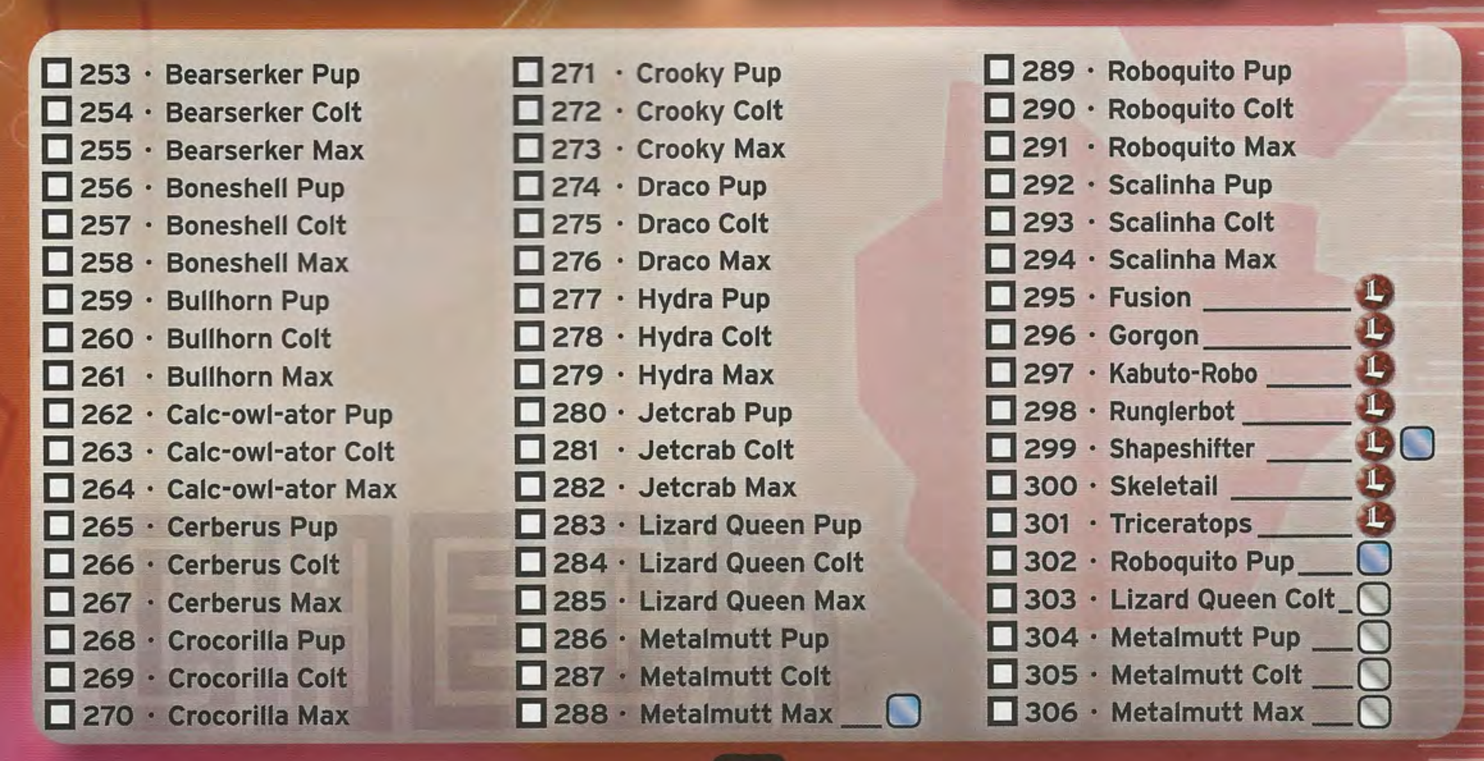
TU ARMA SECRETA

Shapeshifter
Fusión y Runglerbot
Los tres tienen buenas estadísticas y son perfectamente comparables, así que puedes escoger el que quieras sin temor a equivocarte.



COMBINACIÓN LETAL

Hydra + Invocación del Águila
Es un Invizimal realmente complicado: su ataque no hace sino mejorar, pero su defensa... No te molestes con los Vectores de defensa más débiles, y mejor si lleva más de uno.



- ☐ 253 · Bearserker Pup
- ☐ 254 · Bearserker Colt
- ☐ 255 · Bearserker Max
- ☐ 256 · Boneshell Pup
- ☐ 257 · Boneshell Colt
- ☐ 258 · Boneshell Max
- ☐ 259 · Bullhorn Pup
- ☐ 260 · Bullhorn Colt
- ☐ 261 · Bullhorn Max
- ☐ 262 · Calc-owl-ator Pup
- ☐ 263 · Calc-owl-ator Colt
- ☐ 264 · Calc-owl-ator Max
- ☐ 265 · Cerberus Pup
- ☐ 266 · Cerberus Colt
- ☐ 267 · Cerberus Max
- ☐ 268 · Crocorilla Pup
- ☐ 269 · Crocorilla Colt
- ☐ 270 · Crocorilla Max
- ☐ 271 · Crooky Pup
- ☐ 272 · Crooky Colt
- ☐ 273 · Crooky Max
- ☐ 274 · Draco Pup
- ☐ 275 · Draco Colt
- ☐ 276 · Draco Max
- ☐ 277 · Hydra Pup
- ☐ 278 · Hydra Colt
- ☐ 279 · Hydra Max
- ☐ 280 · Jetcrab Pup
- ☐ 281 · Jetcrab Colt
- ☐ 282 · Jetcrab Max
- ☐ 283 · Lizard Queen Pup
- ☐ 284 · Lizard Queen Colt
- ☐ 285 · Lizard Queen Max
- ☐ 286 · Metalmutt Pup
- ☐ 287 · Metalmutt Colt
- ☐ 288 · Metalmutt Max ____
- ☐ 289 · Roboquito Pup
- ☐ 290 · Roboquito Colt
- ☐ 291 · Roboquito Max
- ☐ 292 · Scalinha Pup
- ☐ 293 · Scalinha Colt
- ☐ 294 · Scalinha Max
- ☐ 295 · Fusion ________
- ☐ 296 · Gorgon ________
- ☐ 297 · Kabuto-Robo ________
- ☐ 298 · Runglerbot ________
- ☐ 299 · Shapeshifter ________
- ☐ 300 · Skeletail ________
- ☐ 301 · Triceratops ________
- ☐ 302 · Roboquito Pup ____
- ☐ 303 · Lizard Queen Colt ____
- ☐ 304 · Metalmutt Pup ____
- ☐ 305 · Metalmutt Colt ____
- ☐ 306 · Metalmutt Max ____

TOP TRES

DARK





1º

DARK BRATBAT

Evolucionar a Bratbat es complicado, pero si lo consigues, puedes evolucionar también al impresionante Bratbax Max a su nivel más demoledor.

DARK ICELION 2º

DARK ICELION

MAX

PLATA

Si tienes esta criatura, es que has cazado mucho, visto mucho, combatido mucho, y ganado mucho. Deberías cuidar a Dark Icelion como quien esconde un inmenso poder.

850 700

DARK JETCRAB 3º



APUESTA SEGURA

Dark Tigershark

Imagina que tienes en tu mazo a Tigershark y a Dark Tigershark: en cualquier momento podrás volverlo Dark y evolucionarlo así. ¡Es único!





- ☐ 307 · Dark Flameclaw Max
- ☐ 308 · Dark Sandflame Max
- ☐ 309 · Dark Xue Hu
- ☐ 310 · Dark Icelion
- ☐ 311 · Dark Bratbat
- ☐ 312 · Dark Uberjackal
- ☐ 313 · Dark Rattleraptor
- ☐ 314 · Dark Tigershark Pup
- ☐ 315 · Dark Tigershark Colt
- ☐ 316 · Dark Tigershark Max
- ☐ 317 · Dark Xiong Mao
- ☐ 318 · Dark Jetcrab
- ☐ 319 · Dark Phalamos
- ☐ 320 · Dark Hilltopper
- ☐ 321 · Dark Metalmutt



DARK XUE HU

MAX

PLATA

Poner un Invizimal Dark en juego requiere mucha habilidad por parte del Cazador, pero si consigues sacar a Dark Xue Hu, posiblemente ganes el combate sin usar ninguno más.

800 750

CONSEJO DE PALADÍN

Para evolucionar un Invizimal a Dark, coloca sobre su carta la Dark que le corresponda. Fíjate en sus estadísticas de ataque y defensa y descubrirás que muchos Dark pueden liquidar de un bocado a varios de los dragones.



DRAGONES

EL MEJOR ATAQUE



STAR DRAGON MAX

¡Increíble! Una estadística de 950 en un Invizimal es como para echarse a temblar. Lo único que puede parar a esta bestia es un buen *Cazador de dragones*...



LA MEJOR DEFENSA

ROCK DRAGON

La especialidad de los Invizimals de Roca es la defensa, así que su Dragón representativo la tiene al máximo. Los Invizimals que pueden atravesarla sin ayuda se cuentan con los dedos de una mano...



CONSEJO DE PALADÍN

STAR DRAGON PUP

No te confíes: ser un Dragon no convierte inmediatamente a Star Dragon en el mejor Pup de *Desafíos Ocultos:* hasta un Tunderwulfe normalito puede con él. Así que no lo saques sin protección o mantenlo en la Banca hasta que evolucione un poco.

- ☐ 322 · Fire Dragon ____
- ☐ 323 · Gold Dragon ____
- ☐ 324 · Ice Dragon ____
- ☐ 325 · Spectral Dragon ____
- ☐ 326 · Desert Dragon ____
- ☐ 327 · Jungle Dragon ____
- ☐ 328 · Lightning Dragon ____
- ☐ 329 · Diamond Dragon ____
- ☐ 330 · Rock Dragon ____
- ☐ 331 · Star Dragon Pup ____
- ☐ 332 · Star Dragon Colt ____
- ☐ 333 · Star Dragon Max ____
- ☐ 334 · Star Dragon Pup ____
- ☐ 335 · Star Dragon Colt ____
- ☐ 336 · Star Dragon Max ____
- ☐ 337 · Ocean Dragon ____

CAZADORES



TOP EQUIPO



PIEDRA DE ENERGÍA

Tan simple y tan fácil: quita un punto de vida a tu rival y quédatelo.



PANTALLA DE CHOQUE

Se juega en el turno del rival y el daño se lo lleva él, ¡tu última línea de defensa!

TOP DIARIO

INVOCACIÓN LEGENDARIA CAZADOR DE DRAGONES

Hacen lo que dicen: te permiten jugar un Legendario sin ningún paso previo... o liquidar un dragón de un soplido. ¡Recurso de emergencia ideal!

TOP AMIGOS



CONSEJO DE JAZMÍN

Te permite buscar el vector justo que necesite tu Invizimal en tu mazo. ¡Lo que suele ser muy útil si te ves superado!



CONSEJO DE PALADÍN

Hay tres tipos de cartas Cazador, pero si eres astuto, verás que realizan varias funciones: conseguir puntos de vida, manejar tu mazo (buscando o descartando cartas), mejorando tu ataque o defensa o ofrecerte un «arma secreta». ¿Qué prefieres? No es normal tener muchos Cazadores en la mano, así que ¡escoge tu estrategia, y luego tus cartas!

EQUIPO

- ☐ 338 · Regenerador
- ☐ 339 · Portal Dimensional
- ☐ 340 · Raíces del Reino Perdido
- ☐ 341 · Piedra de energía
- ☐ 342 · Reciclador
- ☐ 343 · Jugo de liana
- ☐ 344 · Guante de la Alianza
- ☐ 345 · Imán Invizimal
- ☐ 346 · Transformador temporal
- ☐ 347 · Intercambiador
- ☐ 348 · Agujero negro
- ☐ 349 · Trabajo en equipo
- ☐ 350 · Bio-Adaptador
- ☐ 351 · Vector-Adaptador
- ☐ 352 · Mutador
- ☐ 353 · Tótem oscuro
- ☐ 354 · Involución
- ☐ 355 · Salto evolutivo
- ☐ 356 · Ataque cooperativo
- ☐ 357 · Banzai
- ☐ 358 · Máquina de radiación
- ☐ 359 · Onda expansiva
- ☐ 360 · Pantalla de choque
- ☐ 361 · Trampa X
- ☐ 362 · Evolución
- ☐ 363 · Absorción
- ☐ 364 · Visor

AMIGOS

- ☐ 365 · Llamada de Jazmin
- ☐ 366 · Llamada de Scott
- ☐ 367 · Llamada de la Prof. Michael
- ☐ 368 · Llamada del Prof. Dawson
- ☐ 369 · Archivos de Kenichi
- ☐ 370 · Archivos de Jazmin
- ☐ 371 · Consejo de Jazmin
- ☐ 372 · Consejo del Prof. Dawson
- ☐ 373 · La ira de Campbell
- ☐ 374 · GPS de Jazmin
- ☐ 375 · GPS de Kenichi
- ☐ 376 · Notas del Prof. Dawson
- ☐ 377 · GPS de Scott
- ☐ 378 · Mapa de Jazmin
- ☐ 379 · Fórmula de la Prof. Michael
- ☐ 380 · Fórmula del Prof. Dawson
- ☐ 381 · Notas del Prof. Dawson
- ☐ 382 · Notas de Kenichi

DIARIO

- ☐ 383 · Energía Invizimal
- ☐ 384 · Invocación legendaria
- ☐ 385 · Trampa Invizimal
- ☐ 386 · Renacimiento
- ☐ 387 · Descubrimiento de Campbell
- ☐ 388 · Fusión Pup
- ☐ 389 · Cazador de dragones
- ☐ 390 · Reino Perdido
- ☐ 391 · Origen vector



VECTORES

TOP VECTOR

CONSEJO DE PALADÍN

Hay seis tipos de Vectores, según el tipo de ataque al que afectan (Mordisco, Quemadura, Carga, Tóxico, Corte o Sónico). De cada uno hay al menos tres vectores ofensivos (apoyo al ataque) y tres defensivos (apoyo a la defensa), con distintas estadísticas. ¡Escoge con cuidado!








GRAN LLAMA PROTECTORA

Debería llamarse «quien se acerca se quema». Ningún Vector tiene una puntuación como ésta: gran apoyo para cualquier Invizimal con un ataque Fuego.



TRES CAZADORES QUE AFECTAN A TUS VECTORES



Vector adaptador
Uno de los hándicaps de los Vectores es que una vez jugados con un Invizimal... ahí se quedan. Esta carta permite justamente redistribuir tus Vectores entre tus Invizimals.

Bocetos de Prof. Dawson
Si un Invizimal rival tiene vectores molestos, ésta es la vía rápida para acabar con ellos.

Origen Vector
Adapta cualquier Vector al ataque de derecha de tu Invizimal, sea cual sea: así que es la carta «todo vale».





MORDISCO

- ☐ 392 · Colmillos de T-Rex
- ☐ 393 · Colmillos reflectantes
- ☐ 394 · Dentadura energética
- ☐ 395 · Invocación del Águila
- ☐ 396 · Invocación Tótem
- ☐ 397 · Mandíbula depredadora

QUEMADURA

- ☐ 398 · Abrazo carbonizante
- ☐ 399 · Bola de Fuego
- ☐ 400 · Círculo de fuego
- ☐ 401 · Fogonazo cegador
- ☐ 402 · Fuego de asalto
- ☐ 403 · Gran llama protectora
- ☐ 404 · Muro de fuego

CARGA

- ☐ 405 · Burbuja de energía
- ☐ 406 · Evolución de garra
- ☐ 407 · Golpe certero
- ☐ 408 · Martillo épico
- ☐ 409 · Plumas de diamante
- ☐ 410 · Terremoto

TÓXICO

- ☐ 411 · Agua oscura
- ☐ 412 · Ceniza milenaria
- ☐ 413 · Cerbatana
- ☐ 414 · Nube tóxica
- ☐ 415 · Picadura letal
- ☐ 416 · Veneno de dragón

CORTE

- ☐ 417 · Acero milenario
- ☐ 418 · Corte energético
- ☐ 419 · Escudo
- ☐ 420 · Piel de espinas
- ☐ 421 · Telaraña afilada
- ☐ 422 · Ventisca afilada

SÓNICO

- ☐ 423 · Escudo Sónico
- ☐ 424 · Huracán
- ☐ 425 · Muralla
- ☐ 426 · Nube de insectos

HÁBITAT



TOP HÁBITATS



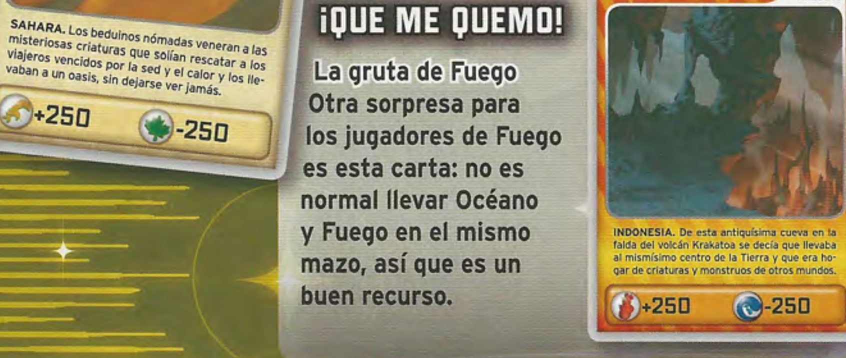
Estas tres cartas ofrecen variables de 250 puntos que, ¡además! afectan a dos Hábitats. Eso quiere decir que pueden ser una buena base para construir un mazo de dos colores.

CASCADA DE FUEGO

BOSQUE DE PIEDRA



CALZADA DE LOS GIGANTES



EL MEJOR DESIERTO

Gran Desierto

Es difícil jugar este Hábitat, pero tiene sorpresas geniales, entre ellas un tal Uberjackal, pero es que además, puedes darle ventaja con esta carta.

¡QUE ME QUEMO!

La gruta de Fuego

Otra sorpresa para los jugadores de Fuego es esta carta: no es normal llevar Océano y Fuego en el mismo mazo, así que es un buen recurso.





ÉCHALE TIERRA

Isla de Ko Tapu

Para combatientes de Roca, que siempre sufren la falta de ataque, una buena opción es jugar este Hábitat que, además, se lo pone difícil a Océano.

FUEGO
- ☐ 429 · Bosque humeante
- ☐ 430 · Cascada de fuego ____
- ☐ 431 · El Teide
- ☐ 432 · La falda del Etna
- ☐ 433 · La Gruta de Fuego
- ☐ 434 · Monte St. Helens

HIELO
- ☐ 435 · Archipiélago de hielo
- ☐ 436 · Cueva del Yeti
- ☐ 437 · Glaciar de Athabasca
- ☐ 438 · Iceberg milenario
- ☐ 439 · Lago de Vostok
- ☐ 440 · Monte Darwin____

DESIERTO
- ☐ 441 · Desierto Arenoso
- ☐ 442 · Desierto de Gobi ____
- ☐ 443 · Desierto Oscuro
- ☐ 444 · Gran Desierto
- ☐ 445 · Kalahari

JUNGLA
- ☐ 446 · Cueva Verde
- ☐ 447 · La Isla Viva____
- ☐ 448 · Jungla del Rey Dragón
- ☐ 449 · La selva pantanosa
- ☐ 450 · Selva amazónica

OCÉANO
- ☐ 451 · Arrecife de Coral
- ☐ 452 · Calzada de los Gigantes ____
- ☐ 453 · Costa de Namibia
- ☐ 454 · Mar de Cortés
- ☐ 455 · Mar de las Antillas
- ☐ 456 · Volcán submarino

ROCA
- ☐ 457 · Bosque de Piedra ____
- ☐ 458 · Coyote Buttes ____
- ☐ 459 · El Púlpito de Roca
- ☐ 460 · Isla de Ko Tapu
- ☐ 461 · Meseta de Tassili



ESCUDO

TOP ESCUDOS

ESCUDO DE CHAMÁN

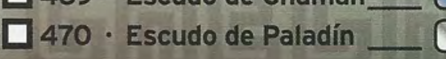


No «valen» más que otros en la partida, pero estas dos cartas son especiales, y especialmente el Escudo de Paladín es una preciada carta Diamante. Así que no dudes en ponerla sobre la mesa para demostrar que a habilidad de Cazador no te gana nadie.



ESCUDO DE PALADÍN

- ☐ 462 · Escudo de Principiante
- ☐ 463 · Escudo de Estudiante
- ☐ 464 · Escudo de Coleccionista
- ☐ 465 · Escudo de Investigador
- ☐ 466 · Escudo de Rastreador
- ☐ 467 · Escudo de Cazador
- ☐ 468 · Escudo de Vengador
- ☐ 469 · Escudo de Chamán
- ☐ 470 · Escudo de Paladín







EDICIÓN ESPECIAL

NO TIENEN NÚMERO

Las cartas especiales no tienen número porque no forman parte de la colección. Estas cartas con fondo holográfico y estampado dorado llevan impreso EDICIÓN LIMITADA y se entregan como regalo especial en los mazos, en los packs de lanzamiento, en la revista y en otras acciones promocionales. Si tienes una... ¡guárdala como un tesoro!





- ☐ X01 · Stingwing Max
- ☐ X02 · Rock Dragon
- ☐ X03 · Ice Dragon
- ☐ X04 · Chupacabra Max
- ☐ X05 · Tigershark Max
- ☐ X06 · Jungle Dragon
- ☐ X07 · Star Dragon Max
- ☐ X08 · Ocean Dragon
- ☐ X09 · Hydra Max
- ☐ X10 · Rock Dragon





- REPORTAJES Y ARTÍCULOS CON MAZOS, TÁCTICAS Y TRUCOS PARA GANAR TUS PARTIDAS
- UN NUEVO CAPÍTULO DEL CÓMIC OFICIAL
- ¡CON UN MONTÓN DE INFORMACIÓN SOBRE EL MUNDO DE INVIZIMALS!
- ¡Y UNA CARTA EXCLUSIVA EDICIÓN LIMITADA!



invizimals REVISTA OFICIAL

¡Únete a la caza!

Cyclops ¡Descubre sus secretos!

Skytalon ¡El águila de los hielos!

Noticias ¡Invizimals en TV!

YETI y otros Invizimals mitológicos

¡NO TE LA PIERDAS! ¡CADA MES EN TU QUIOSCO!

PANINI

www.paninigroup.com



PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE
EL 1ER JUEGO CON CROSS PLAY. JUEGO ONLINE CRUZADO ENTRE PSVITA Y PS3.
¿SEMIDIOSES VENGATIVOS VS. PRINCESAS GLOTONAS?
12
www.pegi.info
YA DISPONIBLE, POR PRIMERA VEZ, 20 DE LOS MEJORES PERSONAJES DE PLAYSTATION SE VERÁN LAS CARAS.
SONY
make.believe
PS3
PSVITA
PlayStation Network
Only On PlayStation.
PSVITA PS3
PlayStation Vita
PlayStation 3